

## Hühner im Visier

# Moorhuhn 2

Unsere Tipps bringen Sie in der Büro-Rangliste nach oben.

**KLEIN**  
ist gut

**Lautsprecher**  
**EIN-**  
**SCHALTEN**



**Tipp 2:** Dieses Riesenfedervieh verrät sich durch Gackern.

**D**er zweite Teil der Moorhuhnjagd steckt voller versteckter Gimmicks. Damit Sie bei der Jagd nach Hennen und Highscores nicht verzweifeln, haben wir dem Spiel einige Geheimnisse ent-rissen, die Ihnen Punkte beschern. Waidmannsheil!

**TIPP 1:** Versuchen Sie immer, die kleineren hinteren Federviecher zu treffen, um jeweils 25 Punkte abzu-sahnen. Vergessen Sie dabei nicht das kleine Huhn links im Jägerstand, das leicht zu übersehen ist.

**TIPP 2:** Auch wenn es die Kollegen stört, sollten Sie das Spiel nur mit eingeschalteten Soundeffekten spielen. Wenn Sie ein lautes Gackern hören, ist

irgendwo auf dem Spielfeld ein gro-ßes Huhn aufge-taucht, das Ihnen weitere 25 Punkte bringt. Manchmal lugt auch ein Huhn hinter dem großen Baum her-vor, oder versteckt sich im hohlen Baumstumpf. Nur mit Soundeffekten

bemerken Sie auch das leere Klicken des Gewehrs, wenn Ihnen die Munition ausgegangen ist.

**SCHNELL**  
schießen

**TIPP 3:** Benutzen Sie in jedem Fall die Pfeiltasten, um nach links und rechts zu fahren. So können Sie mit dem Mauszeiger in der Bildschirmmitte bleiben und in Ruhe zielen. Wenn Sie schnell scrollen müssen, um zum Beispiel ein großes Huhn links zu erwischen, fahren Sie mit dem Mauszeiger an den linken Bild-schirmrand und drücken dabei die linke Pfeiltaste.

### Kunstschüsse

**DETAILS**  
beachten

**TIPP 4:** Die Landschaft bei Moorhuhn 2 ist voller klei-ner Details, die Sie nicht vernachlässigen sollten. Neben dem Moorhuhn im Jägerstand sollten Sie auch auf den Frosch und die kleine Rose im Vordergrund schie-ßen, insgesamt 15 Punkte wandern auf Ihr Konto. Das Haus im Dorf ganz links bringt 25 Punkte. Den rech-ten Turm beschießen Sie als erstes, um 10 Sekunden zu erhalten, ohne Punkte zu verlieren. Ballern Sie auf den linken der Kirchtürme, um 15 Punkte zu erbeuten. Den beiden Bäumen ganz links und rechts im Spielfeld sollten Sie die Äste abschießen. Das bringt zwar keine Punkte, erleichtert aber die Sicht auf die Hühner.

**Die beiden**  
**TÜRME**

**Vogel-**  
**scheuche**  
**ABRÄUMEN**

**Spinne**  
**ABSCHIES-**  
**SEN**

**STEINE**  
wegballern

**Gewehr**  
**TUNEN**

**TREFFER**  
kombinieren



**Tipp 8:** Im Massengeflatter hagelt es Boni.

**Flugzeuge**  
**MEIDEN**

**TIPP 5:** Entledigen Sie die Vogelscheuche im rechten Bereich des Spielfeldes vollständig Ihrer Kleider. Beginnen Sie mit dem Zylinder, bevor Sie den Kürbis wegschießen, so bekommen Sie insgesamt 155 Punkte. Eine Moorhuhn-Invasion folgt.

**TIPP 6:** Schießen Sie auf die Spinne, die in der Mitte vom Baum hängt, um 50 Punkte zu erbeuten. Bal-lern Sie weiter auf den Krabblar, beim dritten Treffer bekommen Sie nicht nur 100 Punkte, sondern es wird auch ein Schwarm Luftballons entfesselt. Hal-ten Sie Ausschau nach einem Ballon mit der Ziffer zwei darauf, er bringt bei Abschuss 100 Punkte.

**TIPP 7:** Versuchen Sie, die acht Steine am unteren Bildschirmrand abzuräumen. Wenn das gesamte Geröll beseitigt ist, steigt nicht nur wieder der punk-trächtige Luftballonschwarm auf, sondern Sie er-halten auch verbesserte Munition. Mit den Stahl-mantelgeschossen können Sie jetzt das Boot im See versenken, 50 Punkte gehören dann Ihnen. Außer-dem können Sie beim Hochsitz zuerst die Leiter, dann den Jägerstand selbst umschießen – wieder gibt es 50 Punkte Belohnung. Das Huhn darin müs-sen Sie allerdings vorher schon beseitigt haben. Schießen Sie jetzt noch einmal auf die Spinne, um 200 Punkte zu bekommen.

**TIPP 8:** Genaues Zielen wird bei Moorhuhn 2 be-lohnt. Kombinationen von Treffern ohne einen Fehl-

schuss bringen Ih-nen Kommentare und Punkte. So gibt es für einen Triple Hit fünf, ein Unbe-lievable (4 Treffer in Folge) zehn, den Moorhuhn Master (5 Treffer) 15 und ein I'm not worthy (6 Treffer) sogar 25 Punkte. Beson-ders nach dem Ab-

räumen der Vogelscheuche oder im Ballonschwarm sind solche Kombinationen kein Problem.

**TIPP 9:** Nicht alles, was fliegt, sollen Sie auch ab-schießen. Wenn Sie zwei Zeppeline vom Himmel holen, tituliert Sie das Programm zwar als Zeppelin-Killer, es werden aber auch jeweils 35 Punkte abge-zogen. Das Flugzeug stürzt erst beim zweiten Treffer ab und belastet Ihr Konto mit 25 Punkten. **MS**